|  |  |
| --- | --- |
| **Sujet** | Réaliser une animation permettant la résolution d’un système de m équations à n inconnues |
| **Membres de l’équipe** | Gonin Nicolas  Bandelier Matthieu  Vulliemin Kevin  Burri Bastien |
| **Encadrants pédagogiques** | Gobron Stéphane, responsable du projet P2  Atchade Kolawolé, responsable mathématique et rôle du client  Bilat Cédric, enseignant java  Nabil Ouerahani, responsable de l’encadrement |
| **Début et fin** | 23 février 2015 – 8 juin 2015 |
| **Date du document** | 26 février 2015 |

Cahier des charges

# Introduction & objectifs

Réaliser un programme en java permettant la résolution d’un système de m équations à n inconnues. Ce programme sera composé de deux parties distinctes. La 1ère sera une résolution optimisée pour la performance qui affichera la solution de manière rapide avec une petite complexité. La 2ème sera une résolution optimisée « compréhension » où toutes les étapes de résolutions seront affichées.

# Fonctionnalités supplémentaires

## Conception

* Remaniement du schéma des classes principalement au niveau de la communication entre le domaine métier et de l’affichage.
* Corrections des bugs liés à la résolution.
* Corrections des bugs liés à la création et la modification (intégrité des données).
* Sauvegarde et charge au format ".csv" et ".txt".
* Lancement du programme à partir d'un fichier ".nso" (ouvrir avec).

# Répartition des tâches

* Mattieu Bandelier : Resp Design, Resp Tests
* Bastien Burri : Resp Doc, Développement
* Kevin Vulliemin : Resp Art Design, Design
* Nicolas Gonin : Management, Développement

# Contraintes

* Implémentation en Java
* Déploiement sur Windows, Mac OS et Linux
* Logiciel en français

# Date et signatures

**Lieu et date : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Kolawolé Atchade Gonin Nicolas Bandelier Matthieu Vullemin Kevin Burri Bastien**